LE LIVRE DE

Simon **Millward**

CUBASE SX/SL 3

© Groupe Eyrolles, 2005 pour l'édition française,
ISBN : 2-212-11632-2.

EYROLLES

3

Opérations de base

Ce chapitre décrit la configuration d'un nouveau projet, les bases de l'enregistrement de données MIDI et audio, ainsi que quelques fonctions générales de Cubase SX. La plupart des nouveaux utilisateurs sont impatients de procéder à leur premier enregistrement ; certains se lancent même sans avoir lu le mode d'emploi ! Rien ne vous empêche de procéder de cette façon puisque Cubase SX a été conçu pour faciliter autant que possible le processus d'enregistrement. Cependant, tout ne se passe pas toujours comme prévu car de nombreux paramètres entrent en jeu lors de l'enregistrement.

Les sections suivantes sont conçues comme des guides et détaillent point par point les procédures à mettre en œuvre. Vous éviterez ainsi les problèmes d'enregistrement les plus courants.

Enregistrement MIDI dans Cubase SX

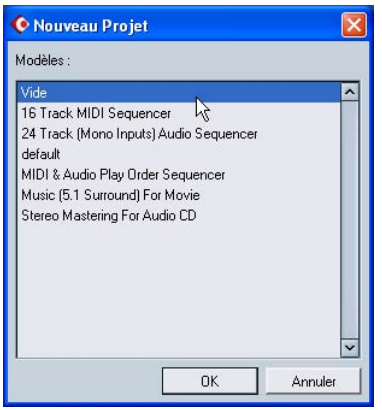
Créer un nouveau projet

Cubase SX rassemble toutes les données concernant l'enregistrement, l'édition et le traitement des données audio et MIDI dans un « projet », sous la forme d'un dossier unique sur votre disque dur ; c'est vous qui choisissez l'emplacement de ce dossier avant de commencer l'enregistrement. Le répertoire correspondant au projet contient le fichier du projet lui-même (extension .cpr) et toutes les données associées, à savoir audio, édition, fades et visualisation des ondes.

Pour découvrir ce processus d'enregistrement, nous commencerons par créer un nouveau projet vide de la façon suivante :

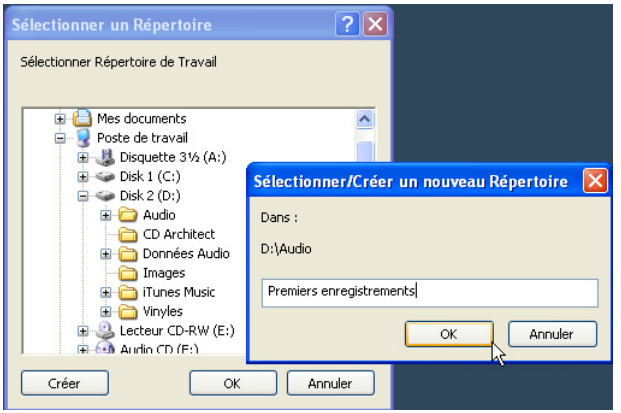
1. Sélectionnez Nouveau Projet dans le menu Fichier, puis choisissez Vide dans le dialogue qui apparaît à l'écran (figure 3-1).

Figure 3-1
Création d'un nouveau projet vide.



2. Dans le dialogue Sélectionner un Répertoire qui apparaît, choisissez le disque dur réservé à l'audio (dans notre exemple, le disque interne 2), puis le répertoire qui sera consacré aux projets Cubase SX. Cliquez ensuite sur le bouton Créer afin de créer le répertoire du projet (figure 3-2). Choisissez un nom approprié (par exemple, Premiers enregistrements), puis validez en cliquant sur OK. Le répertoire est alors créé sur le disque dur.

Figure 3-2
Création du répertoire destiné au nouveau projet.



3. Cliquez sur OK pour quitter le dialogue Sélectionner un Répertoire. Un projet Cubase SX vide, conforme aux divers paramètres par défaut, apparaît à l'écran (voir la figure 3-3).

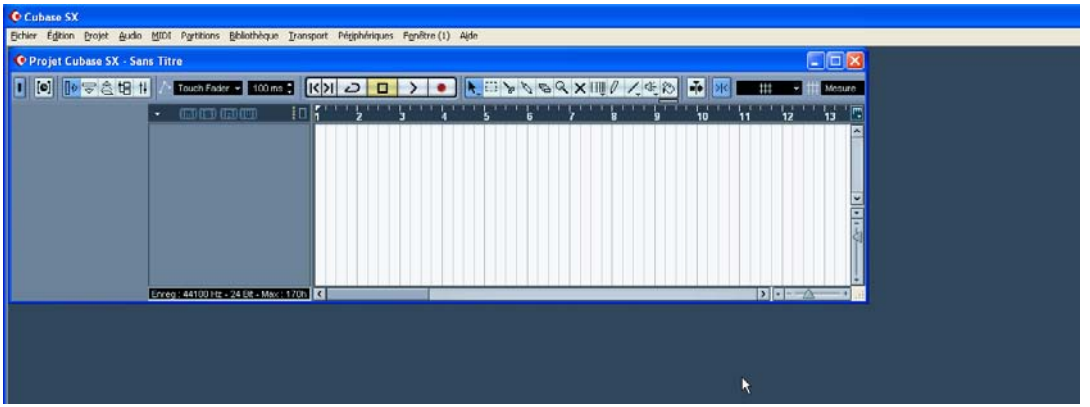
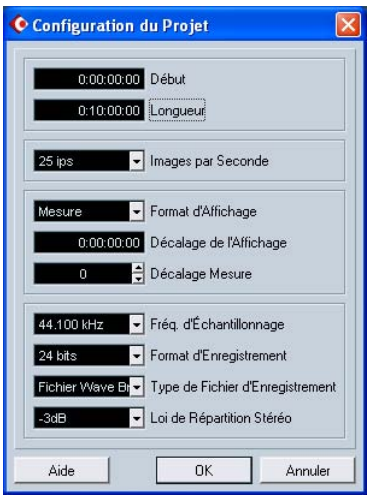

Cubase SX
Fichier Edition Projet Audio MIDI Partitions Bibliothèque Transport Périphériques Fenêtre (1) Aide
Projet Cubase SX - Sans Titre
Touch Fader
100 ms
Mesure

Figure 3-3
Le projet vide créé dans Cubase SX.

Configurer le projet

Lorsque vous créez un nouveau projet, Cubase SX ouvre un environnement de travail vide, conforme aux paramètres par défaut. La plupart de ces paramètres apparaissent dans la fenêtre Configuration du Projet (figure 3-4), qui s'ouvre en sélectionnant Configuration du Projet dans le menu Projet. Lorsque que vous commencerez un véritable projet, pensez à vérifier si les valeurs par défaut définies dans la fenêtre Configuration du Projet vous conviennent. Ces valeurs concernent des paramètres fondamentaux ; la plupart d'entre elles peuvent être modifiées en cours de projet, mais ce n'est pas le cas de la fréquence d'échantillonnage qui doit être définie une fois pour toutes avant de commencer à travailler. Pour procéder au premier enregistrement, configurez la fenêtre de façon à ce que les différentes valeurs correspondent à celles de la figure 3-4.

Figure 3-4
La fenêtre Configuration du Projet.



INFO

Il n'est pas nécessaire de comprendre en détail le rôle de tous les paramètres présents dans la fenêtre Configuration du Projet avant de procéder au premier enregistrement. Ces valeurs sont expliquées au fur et à mesure dans les prochains chapitres. Pour l'instant, contentez-vous de définir les paramètres comme illustré à la figure 3-4. Vous pouvez également consulter le glossaire en fin d'ouvrage afin de rechercher la définition des quelques termes utilisés dans la fenêtre.

Les valeurs figurant dans la fenêtre Configuration du Projet sont enregistrées dans chaque fichier de projet de Cubase SX. Voici la liste des paramètres concernés :

- **Début –** Détermine l'emplacement du début du projet (heures:minutes:secondes:images). Vous pouvez définir une heure non nulle afin de synchroniser la lecture si vous utilisez Cubase en esclave avec une machine externe.
- **Longueur –** Définit la durée totale du projet (heures:minutes:secondes:images). Dans notre exemple, nous avons choisi 10 minutes, une durée recommandée par défaut bien qu'elle dépende bien sûr du type de projet créé.
- **Images par Seconde –** Détermine la cadence d'image utilisée par Cubase SX (dans le cas d'une synchronisation à un timecode externe).
- **Format d'Affichage –** Définit le format utilisé pour l'affichage des positions temporelles dans les champs et règles de Cubase SX.
- **Décalage de l'Affichage –** Permet de définir un décalage (offset) entre l'affichage temporel dans la règle et la vraie valeur du timecode reçu par Cubase SX (dans le cas d'une synchronisation à un timecode externe).
- **Décalage mesure –** Permet de définir un décalage (offset), exprimé en mesures, par rapport à l'emplacement de début défini précédemment. Ce décalage n'est pris en compte que lorsque vous choisissez l'unité mesure/temps dans la règle.
- **Fréq. d'Échantillonnage –** Fixe la valeur de fréquence d'échantillonnage utilisée dans le projet, en lecture comme en enregistrement. Les utilisateurs optent généralement pour une valeur de 44,1 kHz lorsqu'il s'agit de projets purement audio et pour 48 kHz dans le cas de projets qui seront utilisés à l'image. Les valeurs plus élevées – 88,2 et 96 kHz – donnent une excellente qualité audio et conviennent à des applications nécessitant une haute définition : mastering, élaboration de DVD Audio et de SACD (pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe « Quelle résolution et quelle fréquence d'échantillonnage choisir ? » au chapitre 7).
- **Format d'Enregistrement –** Définit la résolution numérique utilisée pour le projet. Toutes les valeurs disponibles donnent une excellente qualité d'enregistrement, mais nous recommandons plus particulièrement 24 bits et 32 bits flottants pour les projets importants.
- **Type de Fichier d'Enregistrement –** Définit le format des fichiers numériques créés dans le cadre du projet lors de l'enregistrement.
- **Loi de Répartition Stéréo –** Définit l'atténuation du signal lorsqu'il est centré dans l'image stéréo. Par défaut, cette valeur est de –3 dB.

Votre premier enregistrement MIDI

1. Branchez le clavier MIDI.

Vérifiez que la sortie MIDI du clavier (ou de tout autre contrôleur MIDI) est reliée à l'entrée de l'interface MIDI – qu'elle soit séparée ou intégrée à la carte audio. Si le branchement est correct, l'indicateur d'activité MIDI situé à droite de la palette Transport doit s'animer. En cas de problème, vérifiez si l'interface est installée correctement et si le câble MIDI est relié aux bons connecteurs. Assurez-vous ensuite que la sortie de l'interface MIDI de l'ordinateur est connectée à l'entrée MIDI du clavier.

2. Ajoutez une piste MIDI.

Ajoutez une nouvelle piste MIDI en sélectionnant Ajouter une Piste/MIDI dans le menu Projet. La piste est alors créée automatiquement et elle est sélectionnée d'office. Les pistes MIDI se reconnaissent à l'icône en forme de prise DIN (5 contacts) affichée à gauche des boutons Mute et Solo de la piste.

3. Réglez les ports d'entrée/sortie et le canal MIDI.

S'il n'est pas déjà visible, ouvrez l'Inspecteur pour la piste MIDI sélectionnée en cliquant sur le bouton Afficher Inspecteur en haut à gauche de la fenêtre de projet. Réglez le port d'entrée MIDI dans le menu local in, et le port de sortie (celui de l'interface MIDI si vous utilisez un générateur de sons externe ou le port d'instrument VST de votre choix si vous souhaitez jouer un plug-in d'instrument virtuel) dans le menu local out. Selon le matériel installé et reconnu par l'ordinateur, plusieurs options sont proposées dans ces menus. Sélectionnez ensuite le numéro de canal MIDI dans le menu local chn.

4. Activez l'enregistrement et vérifiez le mode MIDI Thru.

Cliquez sur le bouton Activer l'Enregistrement de la piste MIDI sélectionnée – il prend alors un aspect rouge brillant. Dès que vous cliquez sur le bouton Enregistrement, l'enregistrement s'effectue sur toutes les pistes activées dans la fenêtre de projet. Par défaut, le bouton Activer l'Enregistrement s'allume dès que vous sélectionnez

la piste (sauf si vous décochez l'option Activer l'Enregistrement pour les Pistes Sélectionnées dans Fichier/Préférences/Édition). Lorsqu'une piste est activée en enregistrement, le mode MIDI Thru est automatiquement sélectionné, ce qui permet d'entendre le générateur de sons MIDI utilisé.

Pour les applications standard d'enregistrement MIDI, vous pouvez laisser activée la fonction MIDI Thru globale, accessible dans Fichiers/Préférences/MIDI.

5. Réglez le métronome.

Avant de commencer tout enregistrement, vérifiez que le décompte et le clic (guide rythmique) sont paramétrés correctement dans le dialogue Configuration du Métronome (menu Transport/Configuration du Métronome). Cliquez sur Précompte dans la palette Transport, puis sur Activer Clic Audio dans le dialogue Configuration du Métronome. Sélectionnez Bips si vous préférez un bip audio standard, ou Sons pour personnaliser le clic en lui assignant n'importe quel fichier audio présent sur le disque dur. Entrez une valeur de 2 mesures pour le précompte. Si vous préférez utiliser un générateur interne ou externe de sons MIDI, cliquez sur Activer Clic MIDI, puis réglez le port et le canal MIDI désirés (le plug-in d'instrument VST LM7 est adapté à la plupart des situations – commencez par le charger dans la fenêtre VST Instruments avant de le sélectionner dans Configuration du Métronome). Rappelons que le canal MIDI n°10 est le canal standard attribué aux percussions et sons rythmiques, que le son de rimshot correspond à la note C#1 (do#1) et le son de charley fermé, à la note F#1 (fa#1).

6. Réglez le tempo et activez le Clic.

Vérifiez que le tempo est réglé en mode Fixed dans la palette Transport, puis entrez sa valeur dans le champ correspondant. Cliquez ensuite sur le bouton Click de la palette afin de l'activer. Vous pouvez alors vous caler sur un signal de référence rythmique généré par l'appareil MIDI sélectionné ou disponible directement en sortie audio, comme défini précédemment. Vérifiez que les boutons de Punch In et Punch Out (situés dans la section des délimiteurs) sont désactivés. Conservez les valeurs par défaut de tous les autres paramètres de la palette Transport.

7. Lancez l'enregistrement.

Pour lancer l'enregistrement, cliquez sur le bouton Enregistrement (cercle rouge) du bloc de commande. Cubase SX précompte alors deux mesures, puis l'enregistrement commence à partir de la mesure 1. La piste sélectionnée est désormais rouge afin d'indiquer qu'elle se trouve en

mode enregistrement. Tout ce que vous jouerez à partir de maintenant sur le clavier de commande MIDI sera enregistré par le logiciel.

8. Arrêtez l'enregistrement.

Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur le bouton Arrêter (carré jaune) du bloc de commande. Un bloc graphique (ou conteneur) reste alors sur la piste : il contient tous les événements MIDI correspondant à ce qui vient d'être joué.

9. Rebobinez.

Deux possibilités vous sont offertes : soit revenir en arrière en cliquant sur le bouton Rebobiner, comme vous avez l'habitude de procéder avec un magnétoscope, soit taper . (point) sur le pavé numérique de l'ordinateur afin de déplacer le curseur au début du projet.

10. Relisez.

Pour relire ce que vous venez de jouer, cliquez sur le bouton Démarrer de la palette Transport.

Enregistrez votre travail en sélectionnant Enregistrer dans le menu Fichier, ou via le raccourci clavier Ctrl + S (sur Macintosh, ⌘ + S). Si vous suivez les dix étapes que nous venons de voir, vous ne devriez rencontrer aucune difficulté lors de vos premiers enregistrements MIDI. Vous noterez que la majorité des paramètres de Cubase SX sont déjà réglés correctement. La plupart du temps, il vous suffit donc de suivre les étapes 6, 7 et 8 afin d'effectuer un enregistrement. Les autres paramètres doivent uniquement être définis une fois en fonction de vos besoins ; vous n'avez pas besoin de les modifier à chaque enregistrement.

Figure 3-15

Après l'enregistrement, les données MIDI apparaissent sous la forme de notes dans la fenêtre Projet.

Si vous rencontrez des problèmes, vérifiez les points suivants :

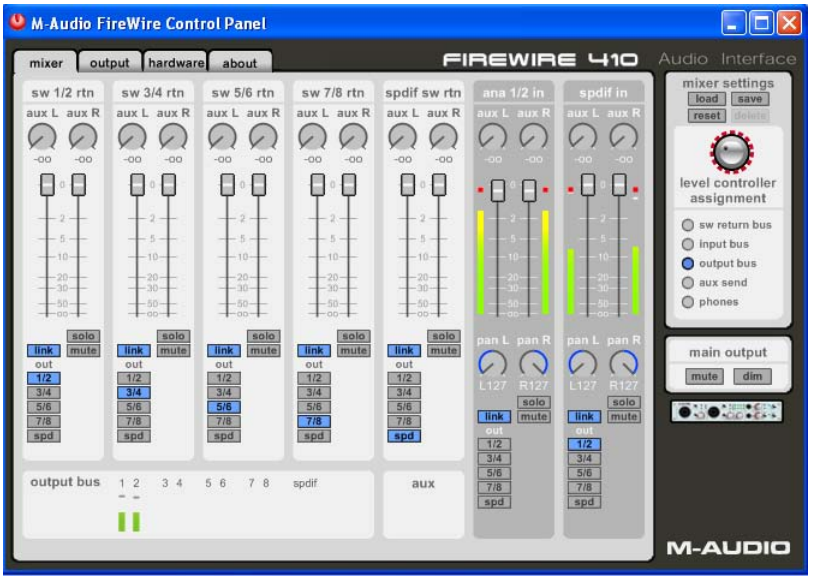
- Les câbles MIDI sont-ils en bon état et branchés correctement ?
- L'interface MIDI est-elle installée correctement et sélectionnée dans la colonne Sortie de la piste en cours d'enregistrement ?
- Le canal MIDI figurant dans le menu Chn est-il approprié ?

- Les appareils externes reliés à la configuration sont-ils sous tension ? Ont-ils été paramétrés de façon à recevoir les informations MIDI transportées sur les canaux MIDI choisis ?

Votre premier enregistrement audio

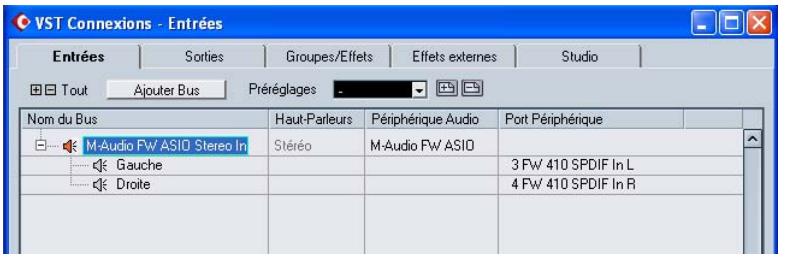
Les enregistrements audio sont effectués sur le même modèle que les enregistrements MIDI. Le processus se déroule donc dans la fenêtre de projet de Cubase SX. Nous vous proposons ci-après les différentes étapes de base d'un enregistrement audio. Nous supposons que vous maîtrisez déjà le fonctionnement d'un enregistrement MIDI, que nous venons de détailler, et qu'un signal audio stéréo est envoyé vers la première paire d'entrées ligne de la carte son/interface audio.

1. Vérifiez la carte audio.



Avant de commencer, vérifiez que la carte son/interface audio est installée correctement. Ouvrez le panneau de contrôle (s'il existe) et vérifiez le paramétrage. Assurez-vous ensuite que les sorties audio de la carte son/interface audio sont reliées au système d'écoute ou à la table de mixage, de façon à pouvoir entendre le signal audio. Déterminez ce que vous allez enregistrer, puis reliez les câbles de la source à la première paire d'entrées ligne de l'interface. Pour cet exemple, nous supposons que vous enregistrez une source stéréo au niveau ligne (par exemple, la sortie stéréo d'un synthétiseur ou d'un lecteur CD).

2. Vérifiez les connexions VST.

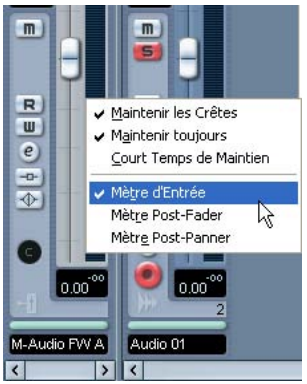


Dans le menu Périphériques, sélectionnez VST Connexions, puis cliquez sur l'onglet Entrées. Si vous cliquez sur une entrée de la colonne Port Périphérique, la liste des ports d'entrée disponibles apparaît. Le nombre de ports d'entrée à votre disposition dépend du nombre d'entrées physiques disponibles sur la carte son/interface audio. Vérifiez que la paire d'entrées sur lesquelles arrive le signal externe est assignée à un bus d'entrée, ce dernier apparaissant dans la Console de Voies, à gauche de toutes les autres voies.

3. Ajoutez une piste audio, puis activez les boutons Monitor et Activer l'enregistrement.

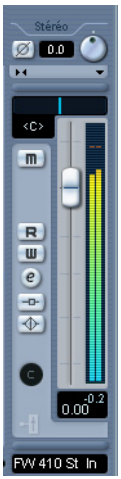
Pour ajouter une nouvelle piste audio, il suffit de sélectionner Ajouter Piste/Audio dans le menu Projet. Choisissez Stéréo dans le menu Configuration de la boîte de dialogue Ajouter Piste Audio qui apparaît alors. Une nouvelle piste stéréo vient s'ajouter à la liste. Les pistes audio se reconnaissent au symbole d'onde musicale, à gauche des boutons Mute et Solo de la piste. Pour écouter le signal qui arrive sur la piste, sélectionnez Façon Magnétophone dans le menu local Monitoring Automatique (Fichier/Préférences/VST). Vérifiez que le bouton Monitor de la piste que vous venez de créer est actif (allumé). Vous pouvez désormais entendre le signal d'entrée et contrôler son niveau sur les vumètres de la piste ou de la voie de console correspondante. D'autre part, assurez-vous que le bouton Activer l'Enregistrement est lui aussi activé (rouge brillant). La piste est alors prête pour l'enregistrement. Si vous cliquez sur le bouton Activer l'Enregistrement en mode Façon Magnétophone, vous activez automatiquement le bouton Monitor lorsque vous êtes en mode Arrêt ou Enregistrement. L'enregistrement s'effectue sur toutes les pistes prêtes dans la fenêtre de projet ou la Console de Voies, et ce dès que vous cliquez sur le bouton Enregistrement de la palette Transport. Par défaut, le bouton Activer l'Enregistrement s'active automatiquement lorsque vous sélectionnez une piste (à moins de décocher l'option Activer l'Enregistrement pour les Pistes Sélectionnées dans Fichier/Préférences/Édition).

4. Ouvrez la Console de Voies et sélectionnez Mètre d'entrée dans Réglages globaux des Mètres.



Ouvrez la Console de Voies depuis le menu Périphériques (raccourci clavier F3). Le bus d'entrée auquel vous avez relié les entrées de la carte son/interface audio s'affiche à gauche, tandis que la voie correspondant à la piste audio créée au cours de l'étape 3 apparaît à droite. Cliquez avec le bouton droit de la souris (ou Ctrl-cliquez sous Macintosh) dans une région vide de la console, puis sélectionnez Mètre d'entrée dans la section Réglages globaux des Mètres du menu local. Le bus d'entrée affiche alors le niveau du signal entrant mesuré à l'entrée de la carte son/interface audio. Il s'agit du signal avant toute modification de niveau ou traitement dans Cubase SX.

5. Réglez le niveau d'entrée en vérifiant les vumètres du bus d'entrée.



Le niveau du signal présent à l'entrée de la carte son/interface audio est indiqué par les vumètres du bus d'entrée, à condition de sélectionner Mètre d'entrée dans Réglages globaux des mètres. À ce stade, vous pouvez régler ce niveau en agissant sur le fader de sortie de la console de mixage externe, ou directement sur le curseur ou le potentiomètre de niveau de la source ou de l'instrument à enregistrer. Certaines interfaces audio permettent d'agir sur le niveau du signal d'entrée dans leur panneau de contrôle. NE réglez PAS le niveau du signal source à l'aide du fader du bus d'entrée dans la Console de Voies de Cubase SX.

Réglez soigneusement le niveau d'entrée afin d'éviter tout écrêtage, qui allumerait l'indicateur C situé à gauche du fader de la voie du bus d'entrée. Cet indicateur devient rouge lorsque le niveau du signal dépasse le 0 dB numérique, la limite absolue à ne jamais franchir si vous souhaitez éviter une distorsion audible et déplaisante. La réserve dynamique disponible apparaît ; elle est exprimée avec une précision du dixième de dB, sous le fader de la voie. Dans la plupart des applications, réglez le niveau du signal de façon à ménager une réserve dynamique comprise entre -6 et -1 dB. L'expérience vous aidera à paramétrer le niveau d'un signal en fonction de ses caractéristiques dynamiques. Par exemple, le comportement d'une nappe de synthétiseurs est plus facile à prédire et à contrôler qu'une voix, dont les écarts de niveau sont plus soudains et plus importants. Vous devez bien évidemment éviter toute distorsion, mais il est déconseillé d'enregistrer les sons à un niveau trop faible.

INFO

Dans Cubase SX, les assignations d'entrée et de sortie audio reposent sur les concepts de bus. Les signaux d'entrée passent nécessairement par un bus d'entrée avant d'arriver dans le logiciel, et ils en ressortent par l'intermédiaire d'un bus de sortie.

Pour écouter le signal d'entrée, vérifiez que la voie audio créée lors de l'étape 3, et pour laquelle vous avez activé le Monitor, est réglée de façon à recevoir le signal approprié dans les réglages d'entrée/sortie apparaissant au-dessus de la voie (voir l'étape 7 ci-après pour plus de détails). Il peut se produire un décalage entre l'instant où le signal entre dans la carte son/interface audio et celui où vous l'entendez après passage dans Cubase SX. Ce décalage, que l'on nomme latence, varie selon le modèle de carte son ou d'interface audio et en fonction des pilotes installés sur l'ordinateur. Privilégiez les matériels munis de pilotes spécifiques ASIO dans la mesure où ils donnent les meilleures performances. Certains pilotes ASIO permettent l'utilisation de l'option Direct Monitoring dans la section VST Audiobay du menu Configuration des Périphériques. Vous éliminez alors toute latence, bien que vous ne puissiez plus écouter le son après passage par le chemin de signal dans Cubase SX.

Pour résumer, cette étape vous permet de garantir l'absence de distorsion à l'entrée de la carte son/interface audio. Cette calibration doit généralement être effectuée une seule fois.

6. Rétablissez la visualisation du niveau après fader.

Maintenant que vous avez éliminé les risques de distorsion à l'entrée de la carte son/interface audio, il est préférable de rétablir le statut de visualisation du vumètre (Mètre Post-Fader) par défaut. Cela vous permet de visualiser et d'écouter le signal une fois qu'il est passé par le réglage du gain d'entrée, le fader et tout autre traitement inséré sur le bus d'entrée. Gardez à l'esprit que c'est le signal traité qui est enregistré sur le disque dur. Si vous n'avez modifié aucun des réglages du bus d'entrée, le signal de sortie après fader est identique au signal d'entrée. Si vous rencontrez des difficultés à cause d'un signal source de niveau particulièrement faible, essayez d'augmenter le gain d'entrée au niveau du bus d'entrée. Pour cela, maintenez enfoncée la touche Majuscule (ou Alt sur PC, ⌥ sur Macintosh) et réglez le gain d'entrée à l'aide de la souris. Vous pouvez également appliquer des effets d'insertion ou une égalisation sur le bus d'entrée, ce qui permet d'enregistrer sur le disque dur un signal déjà travaillé (après passage par un compresseur et un égaliseur, par exemple).

7. Sélectionnez l'entrée à enregistrer sur la voie.

Vérifiez que la voie audio créée lors de l'étape 3 est réglée de façon à recevoir son signal depuis le bus d'entrée approprié (c'est-à-dire celui auquel vous avez connecté la source audio stéréo). Le bus d'entrée d'une voie audio se choisit en cliquant dans les champs d'entrée/sortie situés en haut de la voie (que ce soit dans la Console de Voies ou dans l'Inspecteur). Si les champs d'assignation d'entrée/sortie ne sont pas visibles, cliquez sur l'icône Montrer Réglages d'Entrée et de Sortie dans le coin inférieur gauche de la console. La première paire d'entrées de la carte son/interface audio est généralement nommée IN 1 ou BUS 1. Dans le cas présent, il s'agit de FW 410 St In.

De même, l'assignation de sortie du signal se règle depuis la voie préparée en enregistrement. Par défaut, une voie stéréo est affectée à la première paire de sorties de la carte son/interface audio.

Veuillez noter que le fader et les autres contrôles présents sur la piste prête à enregistrer ne servent qu'à l'écoute et au mixage. Le niveau et les autres aspects du signal audio à enregistrer ne sont pas modifiés par les réglages effectués à ce stade.

8. Réglez le métronome et le tempo.

Comme pour l'exemple d'enregistrement MIDI décrit ci-avant, réglez le métronome de façon à obtenir le précompte désiré avant le début de l'enregistrement. Vous pouvez enregistrer de l'audio sans référence à un tempo, mais nous supposons ici que vous jouez au métronome de façon à rester en mesure. Vérifiez que le clic est activé et que le tempo a la valeur appropriée dans la palette Transport (en mode Fixed). Vous obtenez ainsi une référence rythmique depuis le générateur de sons MIDI ou la sortie audio sélectionnée, comme défini dans Configuration du Métronome. Assurez-vous également que les boutons Punch In et Punch Out de la palette Transport sont désactivés et conservez les valeurs par défaut de tous les autres paramètres.

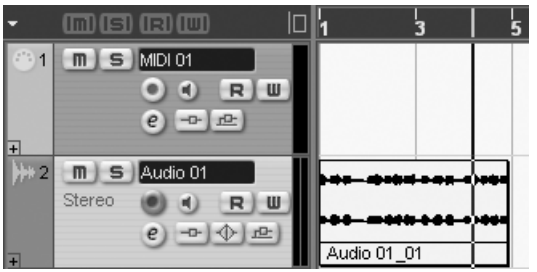
9. Lancez l'enregistrement.

Pour enregistrer, cliquez sur le bouton Enregistrement de la palette Transport. À l'issue du précompte, commencez à jouer (ou lancez le signal audio). Dans le cas présent, l'enregistrement commence à la mesure 1. La piste sélectionnée passe au rouge afin d'indiquer que l'enregistrement est en cours.

10. Arrêtez, puis relisez l'enregistrement.

Une fois que vous avez fini de jouer, cliquez sur le bouton Arrêter de la palette Transport. Un bloc graphique apparaît alors sur la piste dans la fenêtre de projet : il représente les données audio que vous venez d'enregistrer. C'est un événement audio. Pour relire votre enregistrement audio, il suffit de revenir en arrière dans le morceau, puis de cliquer sur le bouton Lecture. Notez qu'en mode Façon Magnétophone, sélectionné lors de l'étape 7, le fait de commencer la lecture désactive automatiquement le bouton Monitor. Vous pouvez ainsi entendre les données audio enregistrées.

Figure 3-26
L'événement audio enregistré dans la fenêtre de projet.



L'événement audio obtenu est similaire à celui illustré à la figure 3-26. Enregistrez votre travail en sélectionnant Enregistrer dans le menu Fichier ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl + S (PC) / ⌘ + S (Macintosh).

Premières impressions

Les exercices que vous venez d'effectuer vous ont permis de vous familiariser avec les fonctions de base du logiciel. Les processus d'enregistrement MIDI et audio ont de nombreux points communs et, avec l'expérience, vous n'aurez plus besoin d'effectuer toutes les étapes décrites précédemment. Vous avez sans doute déjà remarqué que la plupart des traitements ont lieu directement dans la fenêtre de projet. En effet, celle-ci permet d'accéder à la fois à un puissant enregistreur audionumérique multipiste et à un éditeur multipiste sophistiqué, le tout dans un environnement ergonomique unifié. L'approche directe optimise la durée de production et favorise la créativité. Avant d'explorer la fenêtre de projet plus en détail, il est important de rappeler quelques considérations d'ordre général sur le système.

Testez toutes les commandes

Soucieux d'obtenir des résultats le plus rapidement possible, de nombreux utilisateurs ont tendance à ignorer les fonctions qu'ils jugent secondaires et à se contenter de la souris. Ils se privent alors d'une multitude de raccourcis clavier qui permettent d'accéder bien plus rapidement et aisément à diverses fonctions proposées par Cubase SX (voir le

tableau 3-1). Vous pouvez consulter en détail et modifier les raccourcis clavier dans la fenêtre Raccourcis Clavier (Fichier/Raccourcis Clavier).

Tableau 3-1 Raccourcis clavier utiles (clavier alphabétique)

Clavier alphabétique		Fonction
PC	Macintosh	
F2	F2	Masque/affiche la palette Transport.
F3	F3	Masque/affiche la Console de Voies.
F4	F4	Masque/affiche la fenêtre Connexions VST.
F8	F8	Masque/affiche la fenêtre vidéo.
F9	F9	Sélectionne l'outil précédent dans la barre.
F10	F10	Sélectionne l'outil suivant dans la barre.
F11	F11	Masque/affiche le rack d'Instruments VST.
F12	F12	Masque/affiche l'indicateur VST Performances.
Ctrl + O	⌘ + O	Ouvre le projet.
Ctrl + S	⌘ + S	Enregistre le projet.
Ctrl + W	⌘ + W	Ferme la fenêtre active.
Ctrl + Q	⌘ + Q	Quitte le programme.
Ctrl + E	⌘ + E	Appelle l'éditeur par défaut associé au type d'événement.
Ctrl + R	⌘ + R	Appelle l'éditeur de partition.
Ctrl + X	⌘ + X	Coupe.
Ctrl + C	⌘ + C	Copie.
Ctrl + V	⌘ + V	Colle.
Ctrl + Z	⌘ + Z	Annule.
Ctrl + P	⌘ + P	Ouvre la Bibliothèque audio.
Ctrl + T	⌘ + T	Ouvre la piste Tempo.
Alt + I	option + I	Affiche/masque l'Inspecteur.
Retour arrière	Retour arrière	Supprime la piste, le conteneur ou l'événement sélectionné.
Entrée	Enter	Ouvre/ferme l'éditeur.
C	C	Active/désactive le clic (métronome).
F	F	Active/désactive le défilement automatique.
I	I	Active/désactive l'entrée en enregistrement (punch-in).
O	O	Active/désactive la sortie d'enregistrement (punch-out).
J	J	Active/désactive le mode Calage.
M	M	Active/désactive la fonction Mute.
P	P	Place les délimiteurs aux points de début et de fin de la section/de l'événement sélectionné.
R	R	Sélectionne une piste en enregistrement.
S	S	Active/désactive la fonction Solo.

Lorsque vous créez un nouveau projet avec Cubase SX, la fenêtre de projet qui apparaît sur l'écran de l'ordinateur est déjà associée à un certain nombre de valeurs par défaut. Vous pouvez donc utiliser à votre guise des raccourcis clavier prédéfinis afin de vous familiariser avec les commandes. Procédez comme si vous appreniez à conduire, en cherchant à comprendre l'utilité des commandes avant de vous lancer. Pour cela, servez-vous du nouveau projet créé lors des exercices d'enregistrement précédents.

Sans tenir compte du résultat musical, testez simplement différentes combinaisons de raccourcis sur le clavier de l'ordinateur. Par exemple, appuyez sur les touches curseur haut/bas pour sélectionner diverses pistes dans la fenêtre de projet. Appuyez sur F2 pour afficher/masquer la palette Transport ; en règle générale, laissez-la à l'écran car elle vous sera utile. Appuyez sur F3 pour ouvrir la Console de Voies. Cette dernière regroupe toutes les voies correspondant aux pistes de la fenêtre de projet, en respectant leur ordre d'apparition dans la liste. Une fois la console affichée, appuyez sur la touche M du clavier de l'ordinateur afin d'activer la fonction Mute sur la voie/piste sélectionnée. Appuyez une nouvelle fois pour la désactiver. La touche S repose sur le même principe de bascule pour la fonction Solo. Dans la Console de Voies, les touches curseur gauche/droite vous permettent de passer d'une voie à l'autre. Refermez la Console de Voies en appuyant de nouveau sur F3. Remarquez que la plupart des raccourcis clavier se comportent comme des interrupteurs on/off ou des sélecteurs ouvert/fermé pour leurs fonctions respectives. Vous pouvez donc travailler dans Cubase SX d'une façon très logique. Parmi les autres raccourcis clavier immédiatement utiles, citons la touche C, qui active/désactive le clic de repérage rythmique, le slash qui active/désactive le mode Cycle (lecture en boucle) et les touches G et H (zoom horizontal vers l'arrière/vers l'avant). La touche escape permet théoriquement de refermer la fenêtre active et de sortir d'une boîte de dialogue.

Le pavé numérique

Le pavé numérique est l'équivalent d'une télécommande de magnétophone. Toutes les fonctions usuelles sont évidemment accessibles via la souris dans la palette Transport, mais vous apprécierez parfois de les retrouver sur le pavé numérique de l'ordinateur (voir tableau 3-2), plus particulièrement si la palette Transport est invisible (menu Transport ou touche F2).

La souris

La souris est avant tout utile pour les fonctions de glisser/déposer, lorsque vous souhaitez modifier des valeurs, sélectionner puis utiliser des outils, manipuler des paramètres subtilement dans les éditeurs. Elle permet aussi de déplacer facilement le curseur de projet, en double-cliquant dans la règle située au-dessus de l'affichage des pistes. Si vous double-cliquez dans la règle, vous lancez la lecture à partir de l'emplacement où vous avez cliqué ; il suffit de double-cliquer une seconde fois pour arrêter la lecture. La souris vous donne également accès aux menus de Cubase SX.

Tableau 3-2 Raccourcis clavier utiles (pavé numérique)

Pavé numérique		Fonction
PC	Macintosh	
*	*	Active l'enregistrement.
Entrée	Enter	Active/reprend la lecture.
0 ou barre d'espace	0 ou barre d'espace	Stop.
+	+	Avance rapide.
-	-	Rebobinage.
1	1	Retour au délimiteur gauche.
2	2	Retour au délimiteur droit.
.	.	Retour à la mesure 1.1.1.0.
/	/	Active/désactive la fonction Cycle.

Les menus

Les menus sont regroupés sous divers intitulés tout en haut de l'écran de l'ordinateur. La figure 3-27 présente toutes les rubriques des menus juxtaposées.

Il suffit de les parcourir pour avoir une idée globale du large éventail de possibilités offertes par Cubase SX. Parmi les éléments les plus importants, citons les fonctions de chargement et de sauvegarde de fichiers, les options d'importation, les options d'annulation et de sélection, la configuration de la Bibliothèque audio, de la piste de tempo et du projet, les traitements audio, les éditeurs MIDI, les fonctions de quantisation, de notation musicale (partition), de transport, ainsi que les fonctions purement VST. Nous reviendrons en détail sur la plupart de ces éléments de menus au fil des chapitres de cet ouvrage mais, avant d'aller plus loin, examinons les options qui déterminent le comportement de Cubase SX lors de son lancement.

Options de lancement de Cubase SX

Pour modifier la comportement au démarrage de Cubase SX, il suffit de modifier le paramétrage de l'option Action Initiale, accessible dans Fichier/Préférences/Général (figure 3-28).

Les options disponibles sont les suivantes :

- **Ne Rien Faire –** Cubase SX s'ouvre sur un environnement vide, sans afficher de fenêtre de projet.
- **Ouvrir le Dernier Projet Utilisé –** Le dernier projet sur lequel vous avez travaillé dans Cubase SX s'affiche par défaut.
- **Ouvrir le Projet par Défaut –** Le projet par défaut de Cubase SX (fichier portant le nom default.cpr) s'affiche lorsque vous lancez l'application.

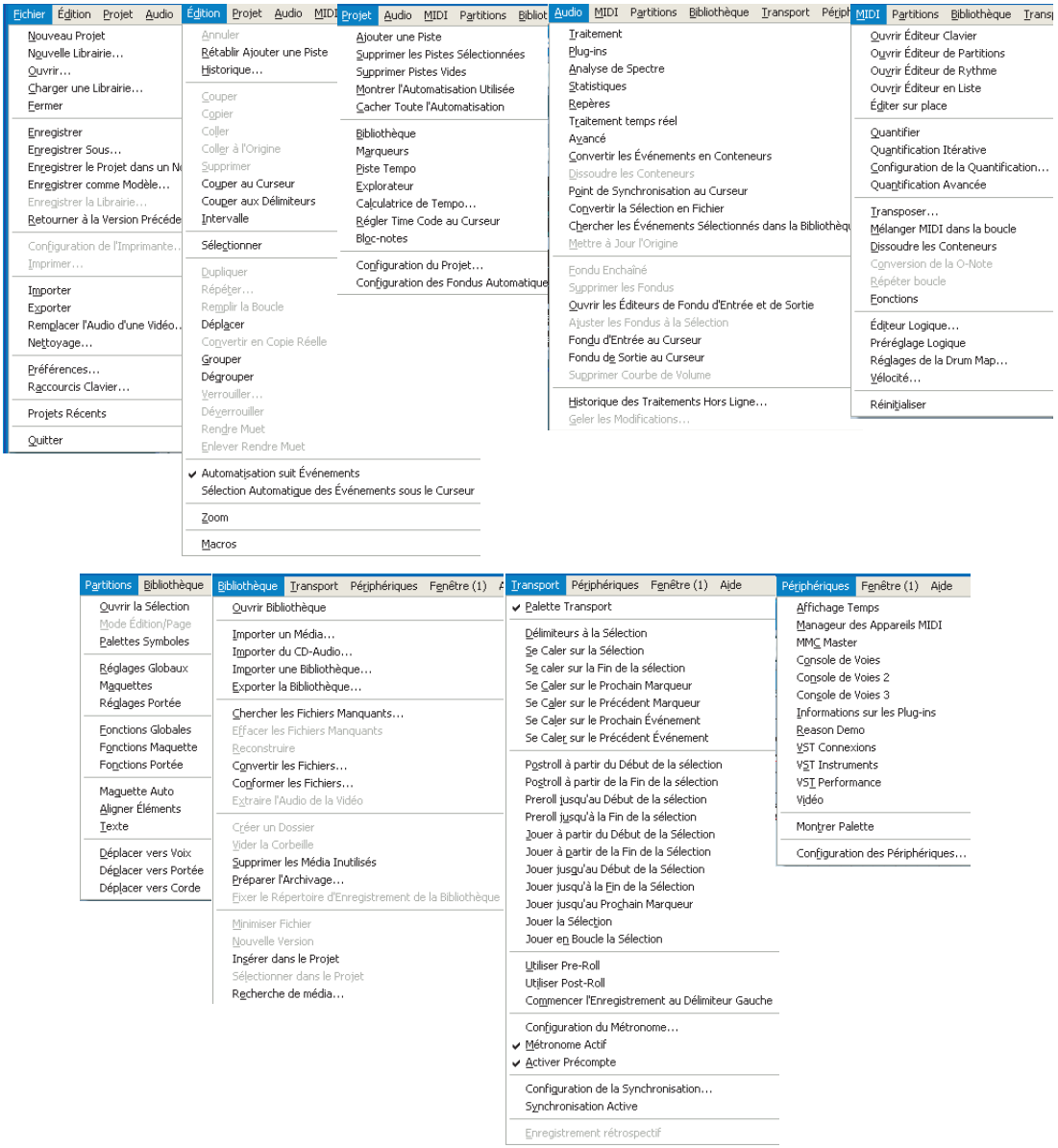


Figure 3-27

Les menus de Cubase SX.

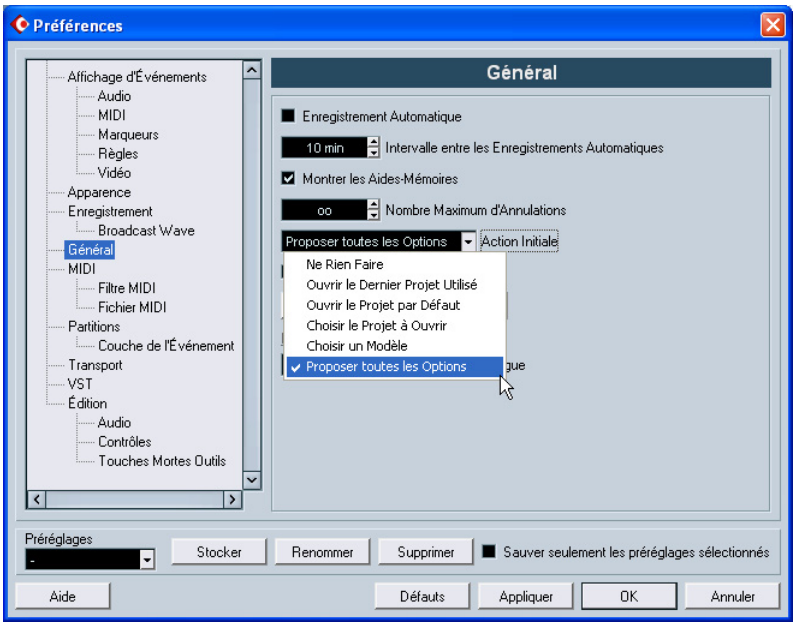


Figure 3-28

Modifier le comportement au démarrage dans la boîte de dialogue des préférences générales.

- **Choisir le Projet à Ouvrir –** Une boîte de dialogue permettant de sélectionner le fichier de projet apparaît automatiquement lors du lancement de Cubase SX. Tout se passe alors comme si vous aviez sélectionné Ouvrir dans le menu Fichier.
- **Choisir un Modèle –** Une boîte de dialogue permettant de sélectionner le modèle de projet s'affiche automatiquement.
- **Proposer toutes les Options –** Une boîte de dialogue permettant de choisir le projet à ouvrir dans une liste des projets les plus récents s'affiche automatiquement.

Ces options vous aident à optimiser le démarrage des sessions Cubase SX. Si vous travaillez sur le même projet depuis un certain temps, l'option Ouvrir le Dernier Projet Utilisé est la plus adaptée. En revanche, si vous utilisez Cubase SX comme un bloc-notes musical, commencez plutôt chaque séance en ouvrant le même projet par défaut (Ouvrir le Projet par Défaut). Si vous passez sans cesse d'un projet à l'autre sur votre système, optez pour Proposer toutes les Options.